

ATROG

LA HISTORIA

Tras la época de las grandes lluvias, el pueblo Khun se asentó en una vasta extensión de territorio de las grandes llanuras, en donde, después de un gran esfuerzo colectivo consiguió establecerse y prosperar gracias a las fértiles tierras y a la abundancia de caza que proporcionaba un extenso bosque próximo a las montañas nevadas.

Con el transcurrir de los años, el pueblo Khun alcanzó un gran poderío, e incluso era respetado por todas las tribus de los territorios cercanos.

Como de costumbre, aproximándose la época invernal, los guerreros del pueblo Khun se dirigen a la Montaña Sagrada con el fin de hacer ofrendas al Dios Irkal, guardián de su pueblo.

Cerca de la Montaña Sagrada sufren un brutal ataque de los bárbaros Krull, una salvaje tribu procedente del Este que había sembrado el terror en todos los territorios por donde habían pasado.

Son pocos los guerreros supervivientes después de la salvaje lucha; los que sobrevivieron pudieron llegar y avisar con tiempo al poblado del inminente peligro que se cernía.

Ante tal aviso, el mermado pueblo Khun se vió obligado a marchar hacia las inhóspitas tierras del Norte, donde sobrevivieron con grandes dificultades en un ambiente de rencor y resignación.

Los ancianos enseñaron y entrenaron durante años a los jóvenes en el difícil arte de la lucha. De entre todos destacó un joven guerrero llamado ATROG.

Después de largas horas de decisión, fue el elegido para la venganza de su pueblo frente a los bárbaros Krull, y a la vez, recuperar las Sagradas Piedras que fueron entregadas por los Dioses al pueblo Khun para su custodia y veneración.

Ha llegado el momento de completar la venganza, su duro entrenamiento no habrá sido en vano.

EL JUEGO

El juego consta de tres fases: El poblado, el bosque, la fortaleza, que irán cargando secuencialmente a medida que vayamos terminando la anterior, tiene un suave scroll arriba-abajo y derecha-izquierda que iremos observando con las exigencias de nuestro protagonista. Nuestro protagonista podrá moverse arriba, abajo, izquierda, derecha y sus respectivas diagonales, podrá defenderse a puñetazos, patadas, golpes en el cuello y los mortales hachazos.

En cada una de las fases nuestro héroe tendrá que eliminar a todos los enemigos Krull, con una habilidad increíble para no ser masacrado.

Nuestra energía irá decreciendo con cada golpe que recibamos y dispondremos de tres vidas iniciales que se sumarán a las que vayamos recibiendo durante el juego.

MANEJO

Para el manejo de nuestro héroe podremos utilizar el joystick o el teclado, si lo hacemos con este último nuestras teclas serán las siguientes:

Q	—	Arriba
A	—	Abajo
O	—	Izquierda
P	—	Derecha
ESP	—	Fuego
ESC	—	Pausa

Movimientos defensivos: Sin el botón de fuego pulsado.

Nuestro protagonista andará arriba, abajo, etc. según la tecla pulsada.

Movimientos ofensivos: Con el botón de fuego pulsado.

— Izquierda o derecha, según nos encontremos a la derecha o a la izquierda y daremos patadas y puñetazos.

— Arriba, daremos golpes en el cuello.

— Abajo, daremos el mortal hachazo.

El hacha es nuestra arma indispensable aunque no partiremos con él desde el principio del juego sino que lo conseguiremos al pasar la primera fase.

Cuando tengamos el hacha debemos utilizarlo bien ya que no siempre disponemos de él, para conseguirlo tendremos que darles un golpe en el cuello a nuestros enemigos.

Deberás aprender artes de guerra y evitar la lucha cuerpo a cuerpo.

CARA

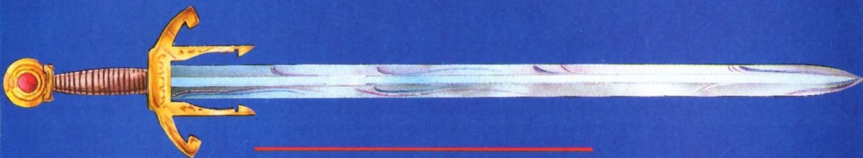
AMSTRAD: "RUN"

AMSTRAD DISK: "RUN" ATROG

SPECTRUM 48K ó 128K: "LOAD"

MSX: RUN "CAS:"

ATROC



CONTIENE INSTRUCCIONES
EN EL INTERIOR



ZAFIRO



ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 542 14 10

ATROC

ATROC



AMSTRAD
60130482